Waarschuwing voor gebruikers van projectietelevisie

Stilstaande beelden kunnen de beeldbuis onherstelbaar beschadigen of inbranden op de fosforlaag. Voorkom herhaaldelijk of langdurig gebruik van videospelletjes op grote televisieschermen.

Epilepsiewaarschuwing

Lees dit eerst voordat je het spel speelt of je je kinderen toestaat ermee te spelen.

Bij sommige mensen kunnen flikkerende lichten of patronen in onze dagelijkse leefwereld een epilepsieaanval of verlies van bewustzijn veroorzaken.

Dit kan ook gebeuren bij het bekijken van televisiebeelden of bij het spelen van bepaalde videospelletjes. Ook bij personen die nooit eerder epileptische aanvallen of aan epilepsie verwante verschijnselen hebben gehad, kan dit voorkomen.

Wanneer jij (of iemand in je familie) tijdens blootstelling aan flikkerende lichten eerder symptomen hebt gehad die aan epilepsie zijn gerelateerd (aanvallen of verlies van bewustzijn), raden we je aan voor het spelen van dit spel een arts te raadplegen.

We adviseren ouders, hun kinderen tijdens het spelen met videospelletjes in de gaten te houden. Stop ONMIDDELLIJK met spelen en raadpleeg je huisarts wanneer bij jou of je kind tijdens het spelen van een videospelletje één of meer van de volgende symptomen optreden: duizeligheid, verminderd gezichtsvermogen, oog- of spiertrekkingen, verminderd bewustzijn, desoriëntatie, willekeurige reflexbewegingen of stuipen.

Neem tijdens het spelen de volgende voorzorgsmaatregelen in acht

- Houd afstand tot het scherm. Neem op flinke afstand van het televisiescherm plaats, zover als de lengte van de kabel toestaat.
- Speel het spel bij voorkeur op een klein televisiescherm.
- Speel het spel niet als je te moe bent of niet genoeg hebt geslapen.
- Speel het spel in een goed verlichte omgeving.
- Neem tijdens het spelen van een videospel elk uur minimaal 10 tot 15 minuten.

INHOUD

SYSTEEMEISEN

Neem even de tijd om te controleren of je systeem voldoet aan de minimale systeemeisen. Deze vind je hieronder en op de verpakking. **Het is essentieel dat je computer voldoet aan deze eisen om *BIONICLE®* goed uit te voeren.**

Je systeemspecificaties controleren

Als je wilt weten wat de specificaties van je systeem zijn, kun je het Diagnostisch Hulpprogramma voor DirectX gebruiken.

- Klik op **Start** in de Windows taakbalk en vervolgens op **Uitvoeren**. Typ DXDIAG in het veld achter Openen. Het scherm met het Diagnostisch hulpprogramma voor DirectX verschijnt.
- Je systeemspecificaties staan op het tabblad 'Systeem' en de details over je grafische kaart en geluidskaart op de tabbladen 'Beeldscherm' en 'Geluid'.
- Vergelijk deze informatie met de informatie over de systeemeisen die je hieronder vindt. Als vuistregel geldt dat het spel kan worden uitgevoerd op een computer die voldoet aan de *Minimale configuratie*, maar alleen met de laagste instellingen voor beeld en geluid. Op een computer die voldoet aan de *Aanbevolen configuratie* wordt het spel soepeler uitgevoerd en kun je hogere instellingen kiezen.

  Opmerking: we raden je af instellingen te wijzigen in het Diagnostisch hulpprogramma voor DirectX, tenzij je een gevorderde gebruiker bent.
- Heb je hulp nodig om het spel te starten? Lees dan *Je computer opruimen voordat je het spel speelt* op pag. 4!
- Crasht je spel of loopt het vast? Lees dan *Voordat je het spel start* op pag. 6!

Minimale systeemeisen

- Microsoft Windows® 98/2000/ME/XP
- 600 MHz Intel Pentium III-processor of 100% compatibel
- 64 MB RAM-geheugen
- 4x cd-rom/dvd-station
- 32 MB Direct3D-videokaart met een DirectX™ 9-compatibel stuurprogramma
- 900 MB vrije ruimte op de vaste schijf
- DirectX 9-compatibele geluidskaart
- Toetsenbord, muis

Aanbevolen systeemeisen

- Microsoft Windows® 98/2000/ME/XP
- 1 GHz of snellere Intel Pentium III-processor of 100% compatibel
- 256 MB RAM-geheugen of meer
- 8x cd-rom/dvd-station of sneller
- 64 MB Direct3D-videokaart of beter met een DirectX™ 9-compatibel stuurprogramma
- 900 MB vrije ruimte op de vaste schijf plus 5% van de totale vaste-schijfcapaciteit
- DirectX 9-compatibele geluidskaart
- DirectX 9-compatibele gamepad met twee analoge sticks

Aanbevolen chipsets

- 3D grafische versneller met NVIDIA GeForce-chipset, zoals GeForce 256, GeForce2, GeForce 2 Go!, GeForce3 en GeForce4, of chipsets van ATI Radeon® of Power VR Kyro II.

Ondersteunde invoerapparaten

- Microsoft Windows-compatibele muis, toetsenbord en alle controllers die 100% compatibel zijn met DirectX 9 (Direct Input). Aanbevolen is een gamepad met twee analoge sticks voor totale controle.

  Opmerking: installeer het meest recente stuurprogramma voor de controller om er zeker van te zijn dat de controller goed werkt met dit spel. Je kunt de laatste versie downloaden vanaf de website van de fabrikant. Hieronder staan de websites van een aantal bekende fabrikanten:

Microsoft Sidewinder:	**www.microsoft.com/sidewinder**
Logitech:	**www.logitech.com**
Saitek:	**www.saitek.com**
Thrustmaster:	**www.thrustmaster.com**
Act Labs:	**www.act-labs.com**
Gravis:	**www.gravis.com**

JE COMPUTER OPRUIMEN VOOR JE HET SPEL SPEELT

Het is uiterst belangrijk dat de harde schijf goed functioneert voordat je een programma installeert. We raden je daarom aan de harde schijf regelmatig 'op te schonen'. Je kunt dit doen met de applicaties Schijfcontrole, Defragmentatie en Schijfopruiming. Als je deze applicaties regelmatig uitvoert, heb je de meeste kans om de spellen van vandaag de dag met een minimum aan problemen uit te voeren. Een bijkomend voordeel is dat een opgeruimd systeem soepeler werkt en dat andere softwareapplicaties die je gebruikt sneller en stabieler zijn.

- **Schijfcontrole (Win 98/ME)/Foutcontrole (Win 2000/XP)** zoekt naar en repareert fouten en kapotte sectors op je harde schijf/schijven.
- **Defragmentatie** zorgt ervoor dat alle gegevens op je harde schijf worden gesorteerd. Op deze manier voorkom je beschadigde gegevens en zorg je ervoor dat je processor (CPU) de gegevens sneller kan lezen.
- **Schijfopruiming** verwijdert onnodige bestanden van je computer. Het programma maakt daarmee ruimte vrij op de harde schijf en voorkomt conflicten die ertoe zouden kunnen leiden dat het spel niet goed kan worden geïnstalleerd.

Raadpleeg Windows Help voor informatie over het uitvoeren van Schijfcontrole/Foutcontrole, Defragmentatie en Schijfopruiming.

Windows Help gebruiken

Klik op Start en selecteer Help (of Help en Ondersteuning voor gebruikers van Windows XP) om het scherm Windows Help te openen.

Klik op de tab Zoeken en voer sleutelwoorden in zoals 'Schijfcontrole' (Win 98/ME), 'Foutcontrole' (Win 2000/XP), 'Defragmentatie' en 'Schijfopruiming' om de aanwijzingen voor het gebruik van deze applicaties op te roepen.

WAT IS DIRECTX™?

DirectX is een onderdeel van Windows® 98, 2000, ME en XP. Het stelt Windows in staat bepaalde onderdelen van je computer razendsnel te benaderen, waardoor recente spellen beter kunt uitvoeren. Wanneer nieuwe technieken worden geïntroduceerd, zoals nieuwe generaties grafische, geluids- en 3D-acceleratiekaarten, wordt DirectX aangepast zodat het deze nieuwe technieken ondersteunt. *BIONICLE* vereist DirectX 9. Deze versie van DirectX is bijgesloten op de spel-cd en kan worden geïnstalleerd, mocht dat nodig zijn.

Om goed te kunnen worden uitgevoerd, heeft DirectX de nieuwste softwarestuurprogramma's (drivers) nodig voor je geluidskaart of grafische kaart. Meestal kun je deze stuurprogramma's downloaden van de website van de fabrikant van je kaart of verkrijgen via de technische ondersteuning van de fabrikant. Als je stuurprogramma's gebruikt die niet door DirectX 9 worden ondersteund, is het mogelijk dat *BIONICLE* beeld- of geluidsproblemen vertoont.

Om meer te weten te komen over DirectX, surf je naar de officiële DirectX-website:

http://www.microsoft.com/directx

Hoe installeer ik DirectX 9?

Als je DirectX wilt installeren na de installatie van *BIONICLE*, plaats je de spel-cd in je cd-romstation/dvd-romstation en klik je op de knop Start. Selecteer Uitvoeren. Typ D:\DirectX\dxsetup (als je cd-romstation/dvd-romstation met een andere letter dan 'D' wordt aangeduid, vervang je de 'D' door de letter van het station; controleer dit via **Deze computer**) en klik op OK. Klik op Reinstall DirectX (DirectX opnieuw installeren) om het programma te installeren.

HET SPEL INSTALLEREN

Om *BIONICLE* te installeren, plaats je de cd in je cd-romstation/dvd-romstation en wacht tot het venster Automatisch starten verschijnt. Klik op Installeren en daarna op Volgende. Het venster voor het serienummer verschijnt. Voer het serienummer in, dat je kunt vinden in het witte vak op de achterkant van de spelhandleiding van *BIONICLE*. Volg dan de instructies in beeld om het spel te installeren.

- Als het venster voor het serienummer niet automatisch verschijnt, dubbelklik je op het icoontje **Deze computer** op het bureaublad. Dubbelklik daarna op het cd-rom/dvd-romstation waarin je de spel-cd hebt geplaatst. Dubbelklik ten slotte op het bestand 'setup.exe' om het venster voor het serienummer te laten verschijnen.

HET SPEL DEÏNSTALLEREN/OPNIEUW INSTALLEREN

Als je problemen ondervindt of als het spel de eerste keer niet goed werd geïnstalleerd, raden we je aan het spel opnieuw te installeren.

1. Om het spel te deïnstalleren, klik je op **Start** om **Programma's** (of **Alle Programma's** voor gebruikers van XP) te selecteren. Kies vervolgens de programmamap van het spel. Selecteer Uninstall (of deïnstalleren) om het spel te verwijderen.
2. Om het spel opnieuw te installeren nadat je het hebt verwijderd, volg je de aanwijzingen in *Het spel installeren* hierboven.

Belangrijke opmerking: we raden je af het spel handmatig te deïnstalleren, omdat het mogelijk is dat bepaalde spelbestanden op die manier niet correct worden verwijderd. Het is normaal dat spelbestanden die door spelers worden aangemaakt (zoals opgeslagen spellen, herhalingen en andere spelbestanden) op je harde schijf blijven staan na het deïnstallatieproces. Als je deze bestanden niet meer wilt houden nadat je het spel hebt gedeïnstalleerd, kun je ze verwijderen op de manier waarop je normaal gesproken bestanden verwijdert van je computer.

Voordat je het spel start

Soms kunnen programma's die op je computer actief zijn bronnen in beslag nemen die het spel nodig heeft om goed te kunnen worden uitgevoerd. Deze programma's zijn niet altijd direct zichtbaar en de meeste worden automatisch geactiveerd als je de computer opstart. Er zijn programma's, 'achtergrondtaken' genoemd, die altijd worden uitgevoerd op je computer. In sommige gevallen kunnen deze programma's het spel laten vastlopen of crashen. Daarom raden we je aan deze 'achtergrondtaken' te deactiveren voordat je *BIONICLE* speelt.

Belangrijke opmerking: door de programma's die op de achtergrond worden uitgevoerd af te sluiten, optimaliseer je je computer voor het spel, maar deze programma's zijn dan niet meer beschikbaar. Zorg ervoor dat je ze weer activeert door je computer opnieuw op te starten nadat je *BIONICLE* hebt gespeeld.

Antivirus-/crashpreventieprogramma's

Als er antivirus- of crashpreventieprogramma's actief zijn op je computer, moet je deze afsluiten of uitschakelen voordat je *BIONICLE* start. Klik hiervoor met de **rechtermuisknop** op de icoontjes van de betreffende programma's in de Windows-taakbalk en selecteer Sluiten ('close'), Uitschakelen ('disable') of een vergelijkbare optie.

Algemene achtergrondtaken afsluiten

Als je de antivirus- en crashpreventieprogramma's hebt uitgeschakeld, kun je alle overige overbodige taken afsluiten die op de achtergrond worden uitgevoerd. Deze taken kunnen soms problemen veroorzaken bij het installeren of spelen van computerspellen.

Windows 98/ME

1. Houd de **Ctrl**-toets en de **Alt**-toets ingedrukt en druk eenmaal op de **Delete**-toets. Het venster Programma afsluiten verschijnt. In dit venster vind je een lijst met alle achtergrondtaken die momenteel actief zijn op je computer.
2. Om een achtergrondtaak af te sluiten, klik je op de naam in de lijst en vervolgens op de knop **Taak beëindigen**.

   Opmerking: het is belangrijk dat je de achtergrondtaken **Explorer** en **Systray** NIET SLUIT, omdat die taken nodig zijn om Windows uit te voeren. Alle andere achtergrondtaken kunnen worden afgesloten.

Het dialoogvenster Programma afsluiten wordt gesloten en de taak wordt beëindigd. Herhaal deze procedure totdat alleen de taken Explorer en Systray overblijven.

Windows 2000/XP Professional

1. Houd de **Ctrl**-toets en de **Alt**-toets ingedrukt en druk eenmaal op de **Delete**-toets. Het venster Windows-beveiliging verschijnt.
2. Klik op de tab Taakbeheer om Windows Taakbeheer op te roepen. Om een achtergrondtaak af te sluiten, klik je op de betreffende naam in de lijst en vervolgens op de knop **Taak beëindigen**.

   Opmerking: afhankelijk van je instellingen is het mogelijk dat wanneer je Windows 2000/XP Professional gebruikt, je het venster Windows-beveiliging overslaat en rechtstreeks naar Windows Taakbeheer gaat als je op de **Ctrl**-toets, **Alt**-toets en de **Delete**-toets drukt.

Windows XP Home

1. Houd de **Ctrl**-toets en de **Alt**-toets ingedrukt en druk eenmaal op de **Delete**-toets. Het venster Windows Taakbeheer verschijnt.
2. Om een achtergrondtaak af te sluiten, klik je op de betreffende naam in de lijst in de tab Toepassingen en klik je op de knop **Taak beëindigen**.

   Belangrijke opmerking: onthoud dat de volgende keer dat je je computer opstart, alle achtergrondtaken die je hebt afgesloten weer automatisch geactiveerd worden.

HET SPEL STARTEN

- Plaats de cd in het cd-/dvd-romstation. Het venster AutoRun verschijnt. Klik op PLAY (spelen) om het spel te starten.

  Opmerking: als het spel niet automatisch wordt gestart wanneer je de cd in het cd-/dvd-romstation plaatst, ga je naar **Start > Programma's** (of **Alle Programma's** voor gebruikers van Windows XP) **> LEGO Interactive > BIONICLE > BIONICLE®**. De beginschermen verschijnen en het spel wordt gestart.

BESTURING

Menubesturing

Menuoptie selecteren	Pijltoetsen **OMHOOG**/**OMLAAG**/**LINKS**/**RECHTS**
Keuze bevestigen	**SHIFT** of **ENTER**
Vorige/Annuleren	**CTRL** of **ESC**

- Je kunt ook met de muis door menu's bladeren. De spelbesturing met een muis wordt uitgelegd in de relevante delen van deze handleiding.

Spelbesturing

Toa bewegen	Pijltoetsen **OMHOOG**/**OMLAAG**/**LINKS**/**RECHTS**
Springen	**SHIFT**
Dubbele sprong	Twee keer op **SHIFT** drukken
Energiestoot afvuren	**CTRL**
Mega-energiestoot afvuren (als deze beschikbaar is)	Drie keer op **CTRL** drukken (in de maat met de bewegingen van de Toa)
Energiemeter opladen	De toets / (schuine streep naar rechts) ingedrukt houden terwijl je stilstaat
Nuva-energiestoot afvuren (alleen Gali Nuva en Onua Nuva)	De toets / ingedrukt houden om de energiemeter volledig op te laden, dan / loslaten en meteen op **ENTER** drukken.

Bijzondere vaardigheden activeren (als deze beschikbaar zijn)	**ENTER**
Van doelwit wisselen	**L**
Doel zoeken en automatisch volgen (indien mogelijk)	**,** (komma) (nog een keer op **,** drukken om te annuleren)
Schild activeren	De toets / kort indrukken
Pauzeren	**SPATIEBALK** of **ESC**
Camera verplaatsen	Pijltoetsen **OMHOOG**/**OMLAAG**/**LINKS**/**RECHTS** op het numerieke toetsenblok

Opmerking: je kunt *BIONICLE* spelen met controllers die 100% compatibel zijn met DirectX™ 9 (Direct Input). Zie *Ondersteunde invoerapparaten* op pag. 4 voor meer informatie.

Opmerking: zie *Opties* op pag. 17 als je de toetsenbord- of controllerinstellingen voor de besturing wilt aanpassen.

DE KWADE GEEST IS HERREZEN!

Angst en vernietiging bedreigen de Matoran, de vreedzame bewoners van het eiland Mata Nui. De kwade geest Makuta is herrezen en is vastbesloten om het eiland te veroveren en haar inwoners te onderdrukken. Met zijn duistere machten heeft hij bezit genomen van alles wat leeft op het eiland en heeft hij de angstaanjagende Bohrok tot leven gewekt: insectachtige wezens die alles op hun pad vernietigen!

Gelukkig staan de Matoran niet alleen in hun strijd tegen Makuta. Vanuit alle hoeken van het eiland schieten de machtige Toa te hulp: de zes dappere beschermers van Mata Nui. Elke Toa beheerst de krachten van één element en alleen door hun krachten te bundelen kunnen ze het eiland van de ondergang redden.

De Toa moeten zich over Mata Nui verspreiden en hun verschillende krachten gebruiken om de wezens op het eiland te redden en de volgelingen van Makuta te verslaan. Uiteindelijk gaan ze de confrontatie met Makuta zelf aan, maar eerst moeten ze zoveel mogelijk krachten verzamelen en het geheim van de Toa Nuva ontrafelen!

AAN DE SLAG

Doe eerst het volgende voordat je de strijd om Mata Nui aangaat:

1. Na het titelscherm wordt het taalkeuzescherm weergegeven. Selecteer de taal waarin je wilt spelen met de pijltoetsen **LINKS**/**RECHTS** en druk op **ENTER** of **SHIFT** om je keuze te bevestigen.

- Je kunt ook met de muis een taal selecteren en erop klikken om je keuze te bevestigen.

2. Na het introductiefilmpje druk je op de **SPATIEBALK** of op de linkermuisknop om de Kini Nui binnen te gaan.

Kini Nui

De Kini Nui is een prachtige tempel in het hart van Mata Nui, waar de machtige Toa elkaar ontmoeten.

NEW GAME (nieuw spel): begin je avontuur op Mata Nui.

EXTRAS (extra's): gebruik de kennis van de Turaga (zie Extra's op pag. 17).



LOAD GAME (spel laden): ga verder met een opgeslagen avontuur (zie Opslaan en laden op pag. 18).

OPTIONS (opties): verander je instellingen voor het geluid en de besturing (zie Opties op pag. 17).

- Selecteer NEW GAME (nieuw spel) met de pijltoetsen **LINKS**/**RECHTS** en druk op **ENTER** om je keuze te bevestigen. Je kunt ook met je muis NEW GAME selecteren en erop klikken om je keuze te bevestigen.

De zes Toa kunnen de teleports van de Kini Nui gebruiken om hun eigen gebied, hun Wahi, te bereiken. Wanneer je een nieuw spel begint, kun je alleen Toa Tahu, de Toa van het vuur kiezen. Als je verder komt in je strijd om Makuta te verslaan, moet je telkens de rol van een andere Toa spelen en zo de Wahi van Mata Nui een voor een verkennen.

- Blader door de Toa met de pijltoetsen **LINKS**/**RECHTS** en druk op **ENTER** om je keuze te bevestigen. Je kunt ook de muis gebruiken. Klik op de pijlen links en rechts van de Toa om naar links of rechts te bladeren. Klik op een Toa om deze te selecteren en de Wahi te spelen.
- Pas wanneer je klaar bent met een Wahi, kun je de volgende Wahi betreden.

  Opmerking: wanneer je klaar bent met een Wahi, kun je hier nog een keer in spelen door het gebied opnieuw te selecteren in de Kini Nui. Speel een Wahi nog een keer om meer sleutelstenen en bonussen te verzamelen (zie *Extra*'s op pag. 17).
- Nadat je een spel hebt opgeslagen, wordt de menuoptie NEW GAME (nieuw spel) in Kini Nui vervangen door PLAY GAME (spel spelen). Zie *Opslaan en laden* op pag. 18 als je meer wilt weten over de manier waarop je een opgeslagen spel kunt laden en verder kunt spelen.

  Opmerking: druk op **ESC** om *BIONICLE* af te sluiten en druk op **ENTER** om je keuze te bevestigen.

TOA TAHU BEGINT DE ZOEKTOCHT



Wees gegroet, machtige Toa, ik ben Turaga Vakama, de dorpsoudste van Ta-Koro in het gebied Ta-Wahi. Ik ken de legenden en geheimen van Mata Nui. Laat mij je bijstaan in je strijd om het eiland te redden en de krachten van de Toa Nuva te ontdekken. Makuta's krachten nemen toe en onze tijd is beperkt, dus laat je leiden door mijn woorden.

Als je meer wilt weten over de geheimen die schuilgaan achter Elementen-energie, de energie waarmee je Makuta en zijn volgelingen kunt verslaan, lees je *Elementen-energie* op pag. 10.

Als je meer wilt weten over Mata Nui, de andere Toa en hun Wahi, lees je *Het eiland Mata Nui* op pag. 13.

Als je meer wilt weten over de Toa Nuva, hun bijzondere krachten en de uitdagingen die zij moeten aangaan, lees je *Toa Nuva* op pag. 13.

Als je meer wilt weten over voorwerpen en mogelijkheden die je tegenkomt op Mata Nui, lees je *Bijzondere voorwerpen* op pag. 16.

Elementen-energie

Elementen-energie is de kracht die elk levend wezen op Mata Nui bezit. Jij als Toa kunt deze energie opnemen uit de wereld om je heen en gebruiken, maar jij bent niet de enige die dat kan. Makuta beschikt ook over deze gave. Je moet deze energie verstandig gebruiken en er zuinig mee omgaan.

Duistere Elementen-energie: deze negatieve energie is gestolen uit de omgeving en wordt gebruikt door Makuta en zijn volgelingen en door de bedrieglijke Rahi die hij in zijn macht heeft. Duistere Elementen-energie is een gevaarlijke en schadelijke energie.

Zuivere Elementen-energie: wanneer je deze energie opneemt uit je omgeving verandert dit in zuivere Elementen-energie: een positieve energie waarmee je de volgelingen van Makuta kunt bestrijden, voorwerpen of bouwwerken kunt opblazen en de Rahi kunt bevrijden van Makuta's kwade invloed.

Elementen-energie gebruiken

Wanneer je bent geladen met Elementen-energie, kun je voorwerpen en wezens gericht zoeken en volgen en energiestoten afvuren. De bedrieglijke Rahi en Makuta's volgelingen schieten terug met schadelijke duistere Elementen-energiestoten. Gebruik je schild om je tegen deze energiestoten te beschermen. De stoten die door het schild worden geabsorbeerd, laden je voorraad Elementen-energie op. De hoeveelheid energie wordt bijgehouden door de energiemeter.



Krachtmeter – als je door duistere Elementen-energie wordt geraakt, gaat een deel van je kracht verloren.

Energiemeter – door energiestoten af te vuren, verbruik je Elementen-energie.

*Druk op **L** om van doel te wisselen.*

*Druk op **CTRL** om Elementen-energie af te vuren.*

Druk op / om je schild te gebruiken. Hiermee absorbeer je de duistere Elementen-energiestoten en worden deze opgeslagen in je energiemeter.

- Sommige Toa kunnen krachtigere energiestoten afvuren: druk drie keer op **CTRL**, in de maat met de bewegingen van de Toa om een mega-energiestoot af te vuren. Gali Nuva en Onua Nuva beschikken over een nog krachtigere aanval: de allesvernietigende Nuva-energiestoot (zie *Toa Nuva* op pag. 13).
- Elementen-energie is een veelzijdige energie. Je kunt de energiestoten ook gebruiken om schakelaars om te zetten of om vaten te openen (zie *Bijzondere voorwerpen* op pag. 16).

Doel zoeken

Voorwerpen en wezens worden automatisch het doelwit als ze binnen bereik komen. Als je Elementen-energiestoten afvuurt, raak je altijd het geselecteerde doelwit.

- Druk op **L** om van doel te wisselen.
- Druk op **,** (komma) om het geselecteerde doel automatisch te volgen. Als je dit doet, kom je recht tegenover je doel te staan. Als je op de pijltoetsen **LINKS**/**RECHTS** drukt nadat je een doel hebt gezocht en het automatisch volgt, cirkel je om je doel heen. Je kunt stoppen met volgen door opnieuw op **,** (komma) te drukken.

Schild gebruiken

Druk op / om je schild te gebruiken. Door duistere Elementen-energiestoten af te weren, bescherm je niet alleen jezelf, maar absorbeer je ook de energiestoot en zet je deze om in zuivere Elementen-energie. De omgezette energie wordt geabsorbeerd en gebruikt om je Elementen-energiemeter op te laden.

- Je kunt je schild maar korte tijd activeren, dus gebruik het goed.

Kracht- en energiemeter

Je kracht- en energiemeter wordt op het scherm weergegeven wanneer je kracht of Elementen-energie verliest of verzamelt.



Elk groen streepje geeft een kwart van je totale kracht aan.

Deze balk geeft aan hoeveel Elementen-energie je op dit moment hebt.

Kracht opladen

Zelfs de machtige Toa zijn niet onoverwinnelijk! Aanvallen met duistere Elementen-energie en de gevaren in de Wahi kunnen je krachten verminderen. Je kracht wordt aangegeven op de krachtmeter: elk groen streepje geeft een kwart van je totale kracht aan. Elke keer dat je gewond raakt, verlies je een groen streepje.

- Als je kracht helemaal is uitgeput, ga je terug naar het begin van het gedeelte waarin je werd overmand.
- Verslagen wezens laten soms een Amana Volo-bol vallen: een bol die bestaat uit de laatste duistere energie die het lichaam verlaat. Je kunt deze bol opnemen om je krachten te vergroten.
- Je kunt ook op krachten komen door heilige maskers, de Kanohi met Elementen-energie, op te rapen (zie *Bijzondere voorwerpen* op pag. 16).

Elementen-energie opladen

Telkens wanneer je Elementen-energiestoten afvuurt, gebruik je een deel van deze energie. Je kunt je Elementen-energiemeter op vier manieren opladen:

- Onttrek Elementen-energie aan de omgeving door / ingedrukt te houden. Je moet stilstaan om op deze manier je energie te kunnen opladen.
- Absorbeer duistere Elementen-energie door aanvallen van vijanden af te weren: de

duistere Elementen-energie wordt geabsorbeerd en gebruikt om je energiemeter op te laden.

- Raap Kanohi met Elementen-energie op. Als je dat doet, worden je Elementen-energiemeter en je krachtmeter allebei helemaal gevuld.
- Raap Elementen-versterkers op (deze vind je alleen in Po-Wahi).

Makuta's volgelingen

De strijd met Makuta is de ultieme uitdaging, maar je moet eerst zijn volgelingen verslaan voordat je de uiteindelijke confrontatie kunt aangaan.



Rahi zijn wezens die op Mata Nui wonen en ze zijn er in alle soorten en maten, van Ruki (vissen) tot de gigantische stierachtige Kane-Ra. Makuta heeft veel van deze Rahi in zijn macht. Hij heeft hun Kanohi vergiftigd om zijn invloed te kunnen uitoefenen. In deze betoverde staat worden de Rahi agressief en afschrikwekkend.

- Bestook de bezeten Rahi met Elementen-energiestoten om hun vergiftigde Kanohi te reinigen en hen te bevrijden van Makuta's invloed.



De insectachtige **Bohrok** zijn door Makuta's kracht tot leven gewekt en je komt ze overal in de Wahi tegen. Ze vernietigen alles wat ze tegenkomen en proberen de Bahrag, de koninginnen van de Bohrok-zwermen, te bevrijden. De legenden van de Turaga verhalen van de innerlijke kracht die de Bohrok drijft, hun Krana, en tillen een tipje van de sluier op over de ontzagwekkende kracht die deze Krana geeft.

- Als de Toa Nuva, moet je zelfs nog krachtigere vijanden bestrijden. Zie *Toa Nuva* op pag. 13.

De Matoran redden



De Matoran, de inwoners van Mata Nui, zijn gevlucht voor de zwermen Bohrok. Terwijl je de Wahi verkent, moet je de verspreide Matoran zoeken.

- De Matoran die je redt, kunnen de bevrijde Rahi in de Kini van de Wahi's temmen. De getemde Rahi helpen je om verder te komen.
- De Matoran zijn altijd dolgelukkig als ze hun Toa zien: sommige Matoran volgen je een deel van je reis, gewoon voor de lol!
- Telkens wanneer je een verloren gewaande Matoran vindt, verschijnt een teller op je scherm die aangeeft hoeveel Matoran je in deze Wahi hebt gered.

Sleutelstenen verzamelen

Deze kostbare stenen vind je overal op Mata Nui. Je kunt in elke Wahi veel sleutelstenen verzamelen. Als je er voldoende hebt verzameld, ontvang je de geheime bonussen in de Kini Nui (zie *Extra's* op pag. 17). Speel de Wahi waar je mee klaar bent opnieuw om meer sleutelstenen te verzamelen en alle bonussen te openen!



Deze teller verschijnt op je scherm wanneer je een sleutelsteen vindt. De teller houdt bij hoeveel stenen je in de huidige Wahi verzamelt.

TOA NUVA

Als je kans wilt maken om de strijd van Makuta te winnen, moet je een manier vinden om je krachten te vergroten. Je moet het geheim van de Toa Nuva onthullen!

De Toa Nuva beschikken over bijzondere vaardigheden. Elke Toa Nuva beschikt over andere krachten:

- Gali Nuva en Onua Nuva beschikken over een allesvernietigende Nuva-energiestoot. Als je deze wilt gebruiken, houd je / ingedrukt om de energiemeter volledig op te laden. Daarna laat je / los en druk je meteen op **ENTER**. Je kunt Nuva-energiestoten alleen afschieten als je stilstaat. Nuva-energiestoten zijn krachtige wapens in de strijd tegen de sterkste handlangers van Makuta en ze kunnen ook door obstakels van duistere Elementen-energie heen breken.
- Lewa Nuva kan tussen de boomtoppen slingeren, terwijl Gali Nuva heel snel kan zwemmen en de grootste dieptes van het Naho-meer kan bereiken.

De Toa Nuva moeten een steeds hardere strijd leveren naarmate de invloed van Makuta toeneemt.



De **Bohrok-Kal**, die worden gedreven door de innerlijke kracht van de Krana-Kal, zijn sterker en slimmer dan hun neven de Bohrok.



De waarheid over de **Rahkshi** wordt niet onthuld, maar de geruchten die de ronde doen op Mata Nui zijn angstaanjagend. Sommigen noemen hen de "Zonen van Makuta", anderen fluisteren dat ze een deel van het lichaam van de Kwade Geest bij zich dragen, waardoor hij ze kan aansturen.

Makuta

De kwade geest Makuta is de vijand van alles wat mooi en goed is op Mata Nui. Hij wil het eiland overheersen en gebruikt zijn zwarte magie om de Rahi overal op Mata Nui te besmetten. Ook stuurt hij de vernietigende kracht van de Bohrok: Bohrok-Kal en Rahkshi. Natuurlijk ben jij, samen met je broers en zus, al eerder tot zijn duistere schuilplaats doorgedrongen en hebben jullie je al eerder tegen zijn krachten verzet, maar toen waren de zwermen Bohrok nog niet ontwaakt. Nu er nieuwe vijanden in het spel zijn, moet je je haasten om het geheim van de Toa Nuva-transformatie te onthullen. Pas daarna ben je sterk genoeg om de strijd opnieuw aan te gaan.

HET EILAND MATA NUI

De komst van de Toa

De legende spreekt van het opperwezen Mata Nui dat zijn volk, de Matoran, meevoert naar een paradijselijk eiland. Als blijk van verering vernoemen de bewoners het eiland naar hem. Onder zijn liefdevolle bescherming leiden de Matoran een gelukkig leven in hun nieuwe omgeving, totdat Mata Nui's jaloerse broer (de kwade geest Makuta) een vloek uitspreekt waardoor Mata Nui in een eeuwige slaap valt. Vanaf dat moment heersen Makuta's duistere machten over het eiland en zaait hij angst en verderf onder de eilandbewoners.

Maar ze laten de moed niet zakken: er is namelijk voorspeld dat zes helden, de Toa, naar het eiland zullen komen en Mata Nui van Makuta zullen verlossen. Op een

onvergetelijke dag spoelen er een aantal vaten aan op de stranden van het eiland en uit deze vaten springen Tahu, Lewa, Kopaka, Gali, Pohatu en Onua te voorschijn. Ze zijn de helden van de voorspelling en beschikken stuk voor stuk over bijzondere gaven.

Wahi van de Toa

Elke Toa woont in een van de zes gebieden van Mata Nui, die ook wel Wahi worden genoemd. Hier wonen de Matoran die hun eigen Toa vereren in de plaatselijke tempel: de Kini. Je begint je avontuur als Toa Tahu in Ta-Wahi, maar naarmate je verder komt in het verhaal, moet je de rol aannemen van alle machtige Toa en verschillende vaardigheden aanleren die je in hun Wahi nodig hebt. Wanneer je transformeert in de Toa Nuva, nemen je krachten enorm toe.

Toa Tahu in Ta-Wahi



Het vulkanische Ta-Wahi, dat wordt gedomineerd door de Mangai-vulkaan, wordt bewaakt door Tahu, de Toa van het vuur. In dit dramatische landschap met zijn grotten en kraters die worden omgeven door brandende lavastromen, wonen de Ta-Matoran, aangevoerd door de wijze Turaga Vakama. Toa Tahu is heetgebakerd en impulsief; hij moet zijn geduld oefenen om veilig langs de drijvende platforms en onverwachts afbrokkelende rotsen te komen om Ta-Wahi's kokende lavastromen te overbruggen. Zodra hij verandert in Tahu Nuva, wordt zijn snelle reactievermogen op de proef gesteld, wanneer hij met zijn lavaboard op de verraderlijke magmastromen van Ta-Wahi surft.

Toa Kopaka in Ko-Wahi



Ko-Wahi beslaat de besneeuwde hoogvlakten van Berg Ihu en haar ijzige bergtoppen. Kopaka woont in de buurt van het dorp Ko-Koro, waar Turaga Nuju de Ko-Matoran helpt te overleven in dit gevaarlijke gebied dat bekendstaat om z'n lawines, gletsjers en sneeuwstormen. Kopaka, de Toa van het ijs, is dol op de vrieskou in zijn Wahi, omdat die zo goed past bij zijn koele en berekenende karakter. Hij kan dan ook volop genieten van zijn favoriete bezigheid: met ongelooflijke snelheid en techniek van de besneeuwde berghellingen snowboarden.

Speciale besturing:

Versnellen/**Vertragen:**	Druk op de pijltoetsen **OMHOOG**/**OMLAAG**.

Gali Nuva in Ga-Wahi



Gali Nuva, de enige vrouwelijke Toa Nuva, gebruikt zowel haar wijsheid als haar ongelofelijke behendigheid om de stromen en rivieren te beschermen die van het Naho-meer naar het kustgebied stromen. Gali Nuva is de Toa Nuva van het water en kan daarom zolang als ze wil onder water blijven en ongedeerd door de sterkste stromingen zwemmen. Turaga Nokama en de Ga-Matoran die in Ga-Wahi wonen, verbazen zich over haar adembenemende snelheid en haar fantastische sprongen en duiken in het ijskoude water. Gali Nuva is zeer behendig en kan ook snel en gracieus uit het water komen en met het grootste gemak tussen de rotsen en kliffen springen.

Speciale besturing:

Duiken:	Neem een dubbele sprong en druk vervolgens als je in de lucht bent op **ENTER**. Hoe hoger je

	springt, hoe dieper Gali Nuva duikt.
Snel zwemmen:	Houd ENTER ingedrukt.
Opspringen uit het water:	Druk op SHIFT. Als je verder wilt springen, moet je eerst snel zwemmen en dan op SHIFT drukken.

Pohatu Nuva in Po-Wahi



Po-Wahi strekt zich uit van de hellingen van de hoge Berg Ihu tot de noordelijk gelegen stoffige woestijnen en ravijnen. Het gebied wordt bewaakt door de standvastige Pohatu Nuva, de Toa Nuva van het gesteente. Met zijn ongelofelijke kracht kan Pohatu Nuva rotsblokken smijten alsof het kiezelsteentjes zijn. Hij kan rotsen tot stof verpulveren, maar omdat hij zo vriendelijk van aard is, wordt hij niet snel boos. Turaga Onewa en de Matoran van Po-Koro hebben een fijn leven tussen de rotsformaties en zandvlaktes. Ze weten dat ze daar veilig zijn omdat ze kunnen vertrouwen op Pohatu Nuva, die heeft gezworen zijn volk te beschermen en onwrikbaar tussen hen en Makuta staat.

Speciale besturing:

Versnellen/**Vertragen:**	Druk op de pijltoetsen **OMHOOG**/**OMLAAG**.

Onua Nuva in Onu-Wahi



Onua Nuva's domein ligt ondergronds, diep in de grotten en mijnen van Onu-Wahi, waar Turaga Whenua en de Onu-Matoran wonen. Met zijn krachtige handen en potige lijf beschikt de Toa Nuva van de aarde over uitzonderlijke kracht, waardoor hij enorme gewichten kan tillen. Met zijn infraroodogen kan hij doordringen in de donkerste en diepste grotten. De Onu-Matoran van dit gebied kunnen net als Onua Nuva in het donker zien, zodat ze zich veilig kunnen verplaatsen in de wirwar van tunnels in Onu-Wah.

Lewa Nuva in Le-Wahi



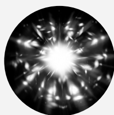
Lewa Nuva de Toa Nuva van de lucht slingert hoog door de boomtoppen van Le-Wahi en bewaakt de dichte bossen en oerwouden van zuid-Mata Nui, waar de Le-Matoran wonen. Hij beslist even snel als hij slingert. Lewa Nuva vertrouwt op zijn scherpe instinct om Le-Koro en haar inwoners te beschermen tegen de invloed van Makuta. Wanneer ze op duizelingwekkende hoogte door het oerwoud slingeren, zijn de Le-Matoran vaak getuige van de atletische capriolen van Lewa Nuva, als hij van liaan naar liaan behendig door de bomen slingert, onbevreesd voor de donkere moerassen onder hem.

Speciale besturing:

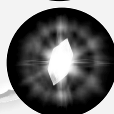
Versnellen/**Vertragen:**	Druk op de pijltoetsen **OMHOOG**/**OMLAAG**.
Glijden:	Neem een dubbele sprong en druk vervolgens als je in de lucht bent op **ENTER**. Druk op **SHIFT** om te stoppen met glijden. Lewa Nuva kan maar korte tijd glijden. Je kunt deze techniek blijven gebruiken in het tweede deel van Le-Wahi.

Bijzondere voorwerpen

Nieuwkomers op Mata Nui kunnen veel onbekende voorwerpen en mogelijkheden in de zes Wahi aantreffen.



Amana Volo-bol: wanneer je een Rahi bevrijdt of een Bohrok overwint, vormt het laatste beetje duistere energie dat vrijkomt soms een bol met genezende krachten. Hiermee vul je twee delen van je krachtmeter.



Sleutelstenen: deze worden door de Matoran van Onu-Wahi gedolven in de mijnen en je vindt ze overal op Mata Nui. Door sleutelstenen te verzamelen, ontvang je bonussen in de Kini Nui (zie *Extra's* op pag. 17).

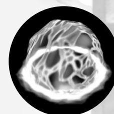


Kanohi met Elementen-energie: wanneer je deze heilige maskers opraapt, worden Elementen-energie en kracht van de Toa volledig hersteld.

Elementen-versterkers: met deze bollen, die je vindt in de mijnen van Po-Wahi, vul je je Elementen-energie aan.



Vaten: blaas vaten op met Elementen-energie om te kijken wat erin zit.



Duistere grotten: Matoran zitten opgesloten in deze lichtgevende roze grotten met duistere Elementen-energie, die je alleen met een Nuva-energiestoot kunt vernietigen.



Schakelaars: deze schakelaars, die je met verschillende hoeveelheden Elementen-energie kunt omzetten, vind je overal in de Wahi. Ze bedienen allemaal handige gereedschappen die van pas kunnen komen tijdens je zoektocht.

PAUZEMENU

Druk tijdens het spelen op de **SPATIEBALK** of **ESC** om het spel te onderbreken en het pauzemenu te openen. Je kunt kijken hoeveel sleutelstenen je hebt verzameld en hoeveel Matorans je in deze Wahi hebt gered.

- Selecteer een menuoptie met de pijltoetsen **LINKS**/**RECHTS** en druk op **ENTER** om je keuze te bevestigen. Je kunt ook met de muis een menuoptie selecteren en erop klikken om je keuze te bevestigen.

CONTINUE (doorgaan)	Hiermee sluit je het pauzemenu en ga je terug naar het spel.
OPTIONS (opties)	Hiermee pas je de spelinstellingen aan (zie *Opties* op pag. 17).
SAVE GAME (spel opslaan)	Selecteer een Quest met de pijltoetsen **LINKS**/**RECHTS** of door erop te klikken en sla het spel op je vaste schijf op (zie *Opslaan tijdens het spel* op pag. 18).

QUIT (afsluiten)

Hiermee sluit je het spel af en ga je terug naar de Kini Nui. Druk op de pijltoetsen **LINKS**/**RECHTS** om YES (ja) te selecteren en druk op **ENTER** of klik op het vinkje om je keuze te bevestigen.

OPTIES

- Selecteer een menuoptie met de pijltoetsen **LINKS**/**RECHTS** en druk op **ENTER** of **SHIFT** om je keuze te bevestigen. Je kunt ook met de muis een menuoptie selecteren en erop klikken om je keuze te bevestigen. Druk op **ESC** of klik op de pijl om je keuze te annuleren of terug te gaan naar het vorige menu.

AUDIO (geluid)

Music Volume (muziekvolume): druk op de pijltoetsen **LINKS**/**RECHTS** om het volume te wijzigen. Druk op **ENTER** of **SHIFT** om je keuze te bevestigen.

SFX Volume (effectenvolume): wijzig het volume met de pijltoetsen **LINKS**/**RECHTS** en druk op **ENTER** of **SHIFT** om je keuze te bevestigen.

Speech Volume (spraakvolume): wijzig het volume met de pijltoetsen **LINKS**/**RECHTS** en druk op **ENTER** of **SHIFT** om je keuze te bevestigen.

GRAFISCHE INSTELLINGEN

Resolutie: druk op de pijltoetsen **OMHOOG**/**OMLAAG** om een resolutie te selecteren. Druk op de pijltoetsen **LINKS**/**RECHTS** om YES (ja) te selecteren en druk op **ENTER** of **SHIFT**, of klik op het vinkje om je keuze te bevestigen. Druk op **ESC** of klik op de pijl om te annuleren.

BESTURINGSINSTELLINGEN: selecteer met de pijltoetsen **OMHOOG**/**OMLAAG** het standaard **KEYBOARD** (toetsenbord) of CUSTOM (aangepast) om de standaardinstellingen aan te passen. Druk op **ENTER** of **SHIFT** om je keuze te bevestigen.

- Als je een besturingsinstelling wilt aanpassen, druk je op de pijltoetsen **OMHOOG**/**OMLAAG** om die instelling te selecteren. Druk op **ENTER** om je keuze te bevestigen. Druk nu op de toets van het toetsenbord of de knop van de controller die je voor de besturing wilt gebruiken. Druk op de pijltoetsen **OMHOOG**/**OMLAAG** om SAVE OPTIONS (opties opslaan) te selecteren en druk op **ENTER** of klik op SAVE OPTIONS om je keuze te bevestigen.

SET ALL TO DEFAULT (standaardinstellingen): druk op **ENTER** of **SHIFT** om alle wijzigingen te annuleren en de standaardinstellingen voor alle opties te herstellen. Druk opnieuw op **ENTER** of **SHIFT** om je keuze te bevestigen.

EXTRA'S

De Kini Nui is al van oudsher het centrum van wijsheid. Ontdek meer door EXTRAS (extra's) te selecteren in het Kini Nui-scherm. Bepaalde kennis kan aan je worden overgedragen naarmate je tocht vordert, maar andere geheimen worden alleen onthuld door het verzamelen van de sleutelstenen die over de Wahi zijn verspreid.

REPLAY MOVIES (films afspelen): bekijk filmfragmenten van het spel. Na elke voltooide Wahi kun je een nieuw filmpje bekijken.

MATA NUI VISITOR GUIDE (bezoekersinformatie): een kennismaking met Mata Nui, de verschillende gebieden, inwoners en voorwerpen. Naarmate je verder komt in de Wahi, wordt er meer informatie gegeven.

BONUS CONTENT (bonussen): je moet in elke Wahi een vast aantal sleutelstenen

verzamelen om bonussen vrij te spelen.

- Nadat je een Wahi voor de eerste keer helemaal hebt doorlopen, kun je het spel opnieuw in dit gebied spelen om genoeg sleutelstenen te verzamelen en zo meer bonussen te verzamelen.

OPSLAAN EN LADEN

Een spel opslaan

Opslaan nadat je een niveau hebt gehaald

Als je klaar bent met een Wahi, wordt je gevraagd om een slot te kiezen waarin je het spel wilt opslaan:

1. Als je een Wahi afrondt, worden je totalen weergegeven. Druk op **ENTER** om door te gaan.
2. Als de aanwijzing Save Progress (spel opslaan) wordt weergegeven, druk je op de pijltoetsen **OMHOOG**/**OMLAAG** om een slot te kiezen waarin je wilt opslaan: QUEST #1, QUEST #2 of QUEST #3. Druk daarna op **ENTER** of klik op het slot om je keuze te bevestigen.
3. Selecteer YES (ja) met de pijltoetsen **LINKS**/**RECHTS** en druk op **ENTER** om je keuze te bevestigen en het spel op te slaan.

- Als je een bestaand opslagbestand wilt overschrijven, wordt je gevraagd je keuze te bevestigen. Druk op de pijltoetsen **LINKS**/**RECHTS** om YES (ja) te selecteren en druk op **ENTER** of klik op het vinkje om het spel op te slaan.
- Als je door wilt gaan zonder het spel op te slaan, druk je op de pijltoetsen **OMHOOG**/**OMLAAG** om CONTINUE WITHOUT SAVING (doorgaan zonder op te slaan) te selecteren. Druk daarna op **ENTER** of klik op CONTINUE WITHOUT SAVING om je keuze te bevestigen.

Opslaan tijdens het spelen

Tijdens het spelen kun je opslaan wanneer je maar wilt. Dit doe je in het pauzemenu.

1. Druk tijdens het spel op de **SPATIEBALK** of op **ESC** om het pauzemenu te openen.
2. Druk op de pijltoetsen **LINKS**/**RECHTS** of beweeg je muis over het menu om SAVE GAME (spel opslaan) te selecteren en druk op **ENTER** of klik op SAVE GAME om je keuze te bevestigen.
3. Selecteer met de pijltoetsen **LINKS**/**RECHTS** een slot waarin je je spel wilt opslaan, QUEST #1, QUEST #2 of QUEST #3, en druk op **ENTER** om je keuze te bevestigen. Je kunt ook met je muis een slot kiezen en erop klikken om het spel op te slaan.

- Als je een bestaand opslagbestand wilt overschrijven, wordt je gevraagd je keuze te bevestigen. Druk op de pijltoetsen **LINKS**/**RECHTS** om YES (ja) te selecteren en druk op **ENTER** of klik op het vinkje om het spel op te slaan.

Een spel laden

Als je *BIONICLE* op de vaste schijf hebt opgeslagen, wordt de QUEST # die je het laatst had opgeslagen automatisch geladen tijdens het opstarten. Je kunt in het opgeslagen spel verder spelen door een Wahi te selecteren.

Je kunt ook een opgeslagen spel vanaf de vaste schijf laden door LOAD GAME (spel laden) te selecteren in de Kini Nui. Met LOAD GAME kun je het opgeslagen spel kiezen dat je wilt laden.

1. Druk op de pijltoetsen **LINKS**/**RECHTS** om QUEST #1, QUEST #2 of QUEST #3 te selecteren en druk op **ENTER** om je keuze te bevestigen. Je kunt ook met je muis een QUEST # selecteren en erop klikken.
2. Druk op de pijltoetsen **LINKS**/**RECHTS** om YES (ja) te selecteren en druk op **SHIFT** of klik op het vinkje om het opgeslagen spel te laden en naar de Kini Nui te gaan.
- Je kunt annuleren door met de pijltoetsen **LINKS**/**RECHTS** NO (nee) te selecteren en je keuze te bevestigen met **ENTER** of **ESC**. Je kunt ook annuleren door op het kruisje te klikken.
3. In de Kini Nui kun je ervoor kiezen om opnieuw in een Wahi die je eerder hebt afgerond te spelen of om in de volgende Wahi te spelen. Druk op de pijltoetsen **LINKS**/**RECHTS** om een Wahi te selecteren en druk op **ENTER** om je keuze te bevestigen. Je kunt ook de muis gebruiken. Klik op de pijlen links en rechts van de Toa om naar links of rechts te bladeren. Klik daarna op een Toa om deze te selecteren en de Wahi te spelen.

Doorspelen in een opgeslagen spel

Nadat je een spel hebt opgeslagen, wordt de menuoptie NEW GAME (nieuw spel) in Kini Nui vervangen door PLAY GAME (spel spelen). Als je PLAY GAME (spel spelen) kiest, kun je verder spelen in het spel in de laatste Quest-slot waarin je hebt opgeslagen. Als je wilt doorspelen in een spel dat is opgeslagen in een andere Quest-slot, selecteer je LOAD GAME (spel laden) in Kini Nui en volg je de instructies in het gedeelte *Een spel laden* hierboven.

1. Als je wilt doorspelen in het opgeslagen spel, druk op de pijltoetsen **LINKS**/**RECHTS** om PLAY GAME (spel starten) te selecteren en druk op **ENTER**. Je kunt ook met je muis PLAY GAME selecteren en erop klikken om je keuze te bevestigen.
2. Selecteer YES (ja) met de pijltoetsen **LINKS**/**RECHTS** en druk op **ENTER** om je keuze te bevestigen. Je kunt nu kiezen welke Wahi je wilt spelen.

   Opmerking: als je een nieuw spel wilt starten, druk je op de pijltoetsen **LINKS**/**RECHTS** om PLAY GAME (spel starten) te selecteren en bevestig je met **ENTER**. Je kunt ook met je muis PLAY GAME selecteren en erop klikken om je keuze te bevestigen. Selecteer NO (nee) met de pijltoetsen **LINKS**/**RECHTS** en druk op **ENTER** om je keuze te bevestigen. Als het scherm NEW GAME (nieuw spel) verschijnt, selecteer je YES (ja) met de pijltoetsen **LINKS**/**RECHTS**. Druk op **ENTER** om je keuze te bevestigen en een nieuw spel te beginnen.

CREDITS

LEGO®

Wereldwijde vice-president software: Tom Stone

Directeur productie: David Ratcliffe

Uitvoerende producenten: Gary Moore, Jonathan Smith

Senior-producent: Darren Potter

Producent: Scott Mackintosh

Coproducent: Nicolas Doucet

Hoofd softwarewerkzaamheden: Kevin Turner

Projectmanager: Geoff Smith

Hoofd technologie: Ian Johnson

Software-analyse: Eddie Hayden, Mark Ward

Wereldwijde merkmanager: Sean Ratcliffe

Wereldwijde marketingmanager: Sara Marshall

Hoofd zakelijke aangelegenheden: Clive Illenden

Management zakelijke aanlegenheden: Staci Kalama

Met dank aan: Iedereen bij LEGO Interactive voor hun feedback en steun.

Speciale dank aan: Bob Thompson, Paul Bufton, Leah Weston, Gitte Knudson, Christoffer Rauendahl, Jeppe Fonnesbæk en Christian Faber

Argonaut London

Producent: Darren Anderson

Uitvoerend producent: Kevin Mullard

Producent: Ella Diffley

Directeur studio: Peter Jones

Assistent-producent: David Nulty

Leiding programmering: Pete Heywood

Programmeurs: John Gay, Carl Graham

Leiding ontwerpen: Lynsey Bradshaw

Ontwerpers: Giles Tuck, Paul McGuiness, Paul Saunders, Herman Serrano, Will Carter

Leiding illustraties: Steve Noake

Illustraties: Osman Nazlivatan, Enrique Barahona, Tolu Shofule, David Gear, Jon Taylor, Bryan Verboon, Carl Ross, Darren Harden, Jason Cunningham, Simon Garrigan, Ollie Smith, Leon Brazil, Will Brayden

Leiding programmering KI: Aaron Fothergill

Programmeurs KI: Oscar Gillespie, Tom Garrard, Alan Yuen, Aubrey Murray

Geluidsmanager: Justin Scharvona

Muziek: Karin Griffin, Bob and Barn

Geluidseffecten: Olly Nicholson, Chris Sweetman

Leiding kwaliteitsbewaking: Stuart Williams

Manager kwaliteitsbewaking: Simon Belton

Kwaliteitsbewaking: William Wan, Adam Phillips, Carlo Bush, Germaine Mendes, David Lane, Dominic Andoh

Argonaut Sheffield

Technisch directeur: Glyn Williams

Directeur studio: Michael Powell

Producent: Kim Blake

Coproducent: Vicky Trivett

Leiding programmering: Derek Johnson

Programmeurs: Jonathon Ashcroft, Tim Page, Chris Swinhoe, Mark Swinhoe, Gavin Wood, Craig Wright

Leiding illustratraties/animaties: Richard Bentley

Concept/3D-illustraties: Rich Aidley

Animaties: Paul Clayton

Niveau-illustraties: Ross Mansfield, Robert McLachlan

3D-illustraties: Chris Rawlinson, Paddy Ward

Niveau-illustraties: Paul Sinton, Mark Wainwright

Leiding ontwerpen: James Parker

Ontwerpers: Martyn Bramall, Tony Gowland, James Moore, Stephen

Robertson, Tom Waters

Kwaliteitsbewaking: Rich Arrowsmith, Carrie Hobson, Nick Herring, Rob Taylor

Coyote Developments Ltd.

Projectmanager: Andy Squirrell

Technisch directeur: David Shea

Algemeen directeur: Matthew Nagy

Programmeurs: Harvey Gilpin, Leo Skirenko, Justin Saunders, Paul Sinnett, Andy Spanswick, Gwaredd Mountain

Illustraties: Jim Vale

Kwaliteitsbewaking: James Wright

FMV

FMV gecreëerd door: HITSQUAD

Art-director: Steve Woods

Technisch directeur: Carlos Poon

Animaties: Peter Panton, Adam Coglan, Chris Breeze

Animaties/animatie-voorbereiding: Andy Everett

Effecten: Chris Thomas

Effecten/compositie: Gordon Chapman

Modellering personages: Chris Baker

Modellering set: Ed Taylor

Camera's/belichting: John Hasted

Effectanimaties: Damian Johnston

Electronic Arts

Producent: Ted Fitzgerald

Assistent-producent: Oliver Byrne

Directeur ontwikkeling: Tim Heaton

Kwaliteitsbewaking: Manager – John Welsh; **Projectmanager** – Paul Waters; **Projectleider** – Stuart Williams; **Teamleiders** – Giro Maioriello, Toby Bushnell; **Team kwaliteitsbewaking** – Graham Knowles, Jonathan Bottomley, James Wallis, Edward Wallis, Matt Longley, Richard Goffe, Chris Collins, Thomas Stoffer, Gene Paul Gammage, Alex Cooper, Stuart Parsons, Gary Kent, Daniel Smith, Graham Parkings, Blake Robinson, Alex Mole

Technische compatibiliteit: Manager – Joseph Grant; **Technisch supervisor** – Marcus Purvis; **Auditor technische vereisten** – Martyn Sibley; **Kwaliteitsbewaking technologie** – Richard Hylands, Darren Wall

Mastering: Mastering-manager Europa – Matt Price; **Mastering coördinator** – Donna Hicks; **Mastering-technici** – Sam Roberts, Des Gayle, James Kneen, Wayne Boyce

EARS Mastering Lab: Michael Yasko, Kima Hayuk, Michael Deir, Chris Espiritu, Roger Metcalf

Kwaliteitsbewaking lokalisatietesten: Leiding integratietesten lokalisatie (LIT) – Patrick Klaus; **Teamleider LIT** – James Fry; **Team LIT** – Nick Pedersen, Jose De La Cuadra

Software-lokalisatiemanager: Isabelle Martin

Projectmanagers lokalisatie: Elena Carballido, Steffen Thejll-Moller

Lokalisatie-coördinatie V.S., Redwood Shores: Jonathan Silverman, Gabriel Darone

LT V.S., Redwood Shores: Gabriel Darone, Pierre Fuger

Kwaliteitscontrole eindgebruiker (CQC) Europa: Management werkzaamheden – Linda Walker; **Testmanager** – Jean-Yves Duret; **CQC-supervisors** – David Fielding, Ben Jackson; **Projectleiding** – Andrew Chung, Paul Richards, Dean Choudhuri-Bennett, Paul Davies; **Senior-testers** – James Bolton, Alan Drew, Tim Goodchild, Tony Hopkins, Andrea Iori, Jamie Keen, Gary Napper, Ian Smithers; Platform-manager – James Featherstone; Platform- specialisten – Ashley Powell, James Arup, James Norton, Tim Wileman, Charles Hewett

CQC V.S.: Anthony Barbagallo, Jason Collins, Benjamin Crick, Eron Garcia, Darryl Jenkins, Dave Knudson, Russell Medeiros, Adam Rivera, Simon Steel, Rob Stiasny

Studiowerkzaamheden: Paulette Doudell, Steve Sammonds, Rosalie Vivanco, Phil Jones, Linda Walker, Anne Miller

Productiediensten: Productiemanager – Jenny Whittle; **Accountmanager** – Silvia Byrne; **Productionplanner** – James Truter; **Coördinatie documentatie, layout en vertaling** – Jyrki Phohjola

Creatieve diensten Europa: Ontwerp verpakking – Candice Westman; **Coördinatie activa:** Mark Grainger; **Documentatie** – Sorcha Fenlon

Projectspecialist creatieve diensten V.S.: Scott Gillette

Directeur marketing Europa: Bradley Crooks

Marketingmanager Europa: Susann Oelschlegel

Marketingassistent Europa: Christian Sponziello

Directeur marketing V.S.: Steve Perkins

Productmanager V.S.: Anthony Caiazzo

Public Relations V.S.: Tim McDowd, Kirsten Merit

Speciale dank aan: Anne Kain, Frank Sagnier, Tom Frisina, John Riccitiello, Bernadette Abbott, Mike Ress, Jason Berisford, Catherine Harris, Martin Hammond, Celeste Murillo, Kathy Frazier, Evelyn Walker

Nederlandse lokalisatie

Lokalisatiemanager: Erik d'Engelbronner

Lokalisatiecoördinator: Claudia Casagrande

Vertaling: Início Localization Services

PROBLEMEN MET JE SOFTWARE?

Als je problemen ondervindt met je software, willen we je graag een helpende hand bieden. Er zijn een paar essentiële procedures die je moet volgen om ervoor te zorgen dat de nieuwste spellen kunnen draaien op je computer. De procedures die hier worden genoemd lossen de meeste problemen op met de nieuwste DirectX-spellen.

Loopt je spel vast of crasht het?

Als je spellen draait die gebruikmaken van de nieuwste versie van DirectX, moet je ervoor zorgen dat het allernieuwste stuurprogramma (driver) voor je grafische kaart is geïnstalleerd. Als je dit doet, kun je problemen met vastlopers en crashes in spellen voorkomen.

Probeer eerst het nieuwste stuurprogramma (driver) voor je grafische kaart te downloaden van de website van de fabrikant. Hier vind je een lijst met websites van populaire fabrikanten van grafische kaarten:

Asus:	**http://www.asus.com**
ATI:	**http://www.ati.com**
Creative Labs:	**http://www.europe.creative.com**
Guillemot:	**http://www.guillemot.com**
Hercules:	**http://www.hercules.com**

Als er geen verbetering optreedt, kun je proberen het nieuwste stuurprogramma (driver) van de fabrikant van je **chipset** van je grafische kaart te downloaden. De chipset van je grafische kaart is de beeldverwerkingschip die zich op je grafische kaart bevindt. Radeon (ATI) en GeForce (nVidia) zijn bijvoorbeeld chipsets van grafische kaarten. Hier vind je een lijst met websites van populaire fabrikanten van grafische chipsets:

nVidia:	**http://www.nvidia.com**
ATI:	**http://www.ati.com**
Power VR:	**http://www.powervr.com**
Matrox:	**http://www.matrox.com**
S3:	**http://www.s3graphics.com**
Intel:	**http://www.intel.com**
SIS:	**http://www.sis.com**

Problemen met het geluid?

Als je last hebt van stotterend of haperend geluid, of geluid dat af en toe wegvalt, raden we je aan het nieuwste stuurprogramma (driver) voor je geluidskaart te downloaden en installeren. Hier vind je een lijst met websites van populaire fabrikanten van geluidskaarten:

Creative Labs:	**http://www.europe.creative.com**
C-Media:	**http://www.cmedia.com.tw**
Diamond:	**http://www.diamondmm.com**
ESS:	**http://www.esstech.com**
Videologic:	**http://www.videologic.com**
Yamaha:	**http://www.yamaha.com/service.htm**

Mededeling

Garantie

Beperkte garantie

Electronic Arts garandeert de oorspronkelijke koper van dit softwareproduct, dat het opslagmedium waarop de software is vastgelegd, vrij is van defecten in materiaal of werking, tot 90 dagen na datum van aanschaf. Gedurende deze periode zal het defecte medium vervangen worden, indien het originele product wordt geretourneerd aan Electronic Arts op het adres dat hieronder staat vermeld, samen met een van een datum voorzien aankoopbewijs, een uiteenzetting van de mankementen, het defecte medium en het retouradres.

Deze garantie is een extra garantie en beïnvloedt de grondwettelijke rechten op geen enkele wijze.

Deze garantie is noch van toepassing op het softwareprogramma zelf, dat wordt geleverd als bij aanschaf, noch op media die onderhevig zijn geweest aan misbruik, schade of overmatig gebruik.

CONTACTGEGEVENS

Mocht je vragen hebben betreffende dit product, dan kun je contact opnemen met onze afdeling Customer Support op onderstaand telefoonnummer.

Vanuit Nederland 020 658 99 88

Vanuit België +31 20 658 99 88

Dit telefoonnummer is te bereiken op werkdagen van 09:30 tot 12:30 en van 14:00 tot 17:00.

Let op: dit telefoonnummer is niet gratis. De standaard telefoontarieven zijn hier van toepassing: voor Nederland het nationaal tarief en voor België het internationaal tarief.

Je kunt ons ook bereiken per e-mail op onderstaand e-mailadres:

nl-support@ea.com

Daarnaast kun je ons ook schriftelijk bereiken op onderstaand adres:

Electronic Arts Benelux
Customer Support
Postbus 75756
1118 ZX Schiphol-Triport
Nederland

Let op: Customer Support verstrekt geen hints of tips over gameplay.

Blijf op de hoogte van het laatste EA-nieuws!

Als je op de hoogte wilt blijven van het laatste nieuws, de reviews en de roddels van Electronic Arts, kun je je natuurlijk registreren. Dan ontvang je de officiële EA-nieuwsbrief rechtstreeks in je postvak.

Surf naar onze Nederlandse website op **http://www.eagames.nl** en meld je vandaag nog aan!

BION

Het verhaal van 'BIONICLE The Game' en de daarin gebruikte namen, personages en gebeurtenissen zijn volledig fictief. Enige gelijkenis met bestaande personen, plaatsen of gebeurtenissen berust op puur toeval.

VOOR JOU ALLEEN HET BESTE?



Voor de ultieme, intensiefste spelervaring is er nu de gecombineerde superkracht van de Intel® Pentium® 4-processor met HT-technologie.

Door deze combinatie kunnen spelers het meeste plezier beleven aan geavanceerde programma's en spellen, zoals *BIONICLE*.

Dankzij HT-technologie, of Hyper-Threading-technologie, worden door Windows® XP (of sommige andere besturingssystemen) niet één maar twee processors 'herkent' in een computer. Het resultaat zijn uitstekende prestaties, vooral wanneer de computer (zoals bij spellen) meerdere taken tegelijk moet uitvoeren.

HT-technologie maakt de spelervaring nog realistischer door snellere framesnelheden, meer details en hogere resoluties.

Beleef de Intel® Pentium® 4 Processor met HT-technologie.

Bezoek voor meer informatie over de ultieme spelervaring met een Intel Pentium 4-processor en HT-technologie:

intel.com/home/maximize/experience/gaming

Zoek bij nieuwe Intel® Pentium® 4-systemen naar het HT-technologie-logo of vraag je computerleverancier om advies over Hyper-Threading-technologie. De prestaties zijn afhankelijk van de gebruikte hardware en software.

Zie **www.intel.com/info/hyperthreading** voor meer informatie.